COLOUR-TEXT 1.0

Ein Textverarbeitungs-Programm für den Colour-Genie EG 2000

Geachrieben von Horst Kausch für TCS

Colour-Text 1.0

Ein Textverarbeitungs-Programm für den Colour-Genie EG 2000
Geschrieben von Horst Kausch für TCS

Laden von Colour-Text

Schalten Sie Ihr Colour-Genie ein und drücken Sie <RETURN> als Antwort auf die Frage MEM SIZE.
Geben Sie ein SYSTEM und drücken Sie <RETURN>.
Dann spulen Sie die Kassette an den Anfang und drücken die PLAY-Taste an Ihrem Kassettenrekorder. Nun geben Sie ein COLTXT und drücken wieder <RETURN>. Das Programm wird geladen.

Falls während dem Ladevorgang nicht zwei Sternchen oben rechts auf dem Bildschirm auftauchen, keines der beiden Sternchen blinkt oder das linke Sternchen zu einem C wird, brechen Sie den Ladevorgang durch Druck auf beide RST-Tasten ab und versuchen, das Programm mit veränderter Tonkopf oder Lautstärkeeinstellung an Ihrem Rekorder erneut zu laden. Wenn auch dies nichts nützt, versuchen Sie, die zweite Aufnahme, die Sie etwas hinter der ersten Aufnahme finden, zu laden.

Nach erfolgreichem Laden meldet sich der Rechner wieder mit *?. Geben Sie nun / ein und drücken Sie <RETURN>. Die Textverarbeitung ist gestartet.

Anmerkung:

Da das Programm die waagerechte Verschiebung des Bildschirminhaltes über die Programmierung des CRTC ausführt, kann es bei Benutzung eines Fernsehgerätes als Datensichtgerät passieren, daß das Bild nicht mehr einwandfrei aufgebaut wird. Wenn dies der Fall sein sollte, müssen Sie sich auf die Anzahl an Zeichen pro Zeile beschränken, die Sie auf Ihrem Fernseher noch einwandfrei lesen können.

Inhalt

1. Einleitung .... Seite 2

2. Die Parametereingabe .... CTRL-P .... Seite 3

3. Die Texteingabe .... Seite 5
Eine Seite vorblättern .... SHIFT-Rechts .... Seite 7
Eine Seite zurückblättern ..... SHIFT-Links ..... Seite 7
Auf die erste Seite blättern .. SHIFT-Aufwärts .. Seite 7
Auf die letzte Seite blättern . SHIFT-Abwärts ... Seite 7
Zeile einfügen .... CTRL-O .... Seite 7
Zeile löschen .... CTRL-N .... Seite 7
Zeichen einfügen .... CTRL-L .... Seite 7
Zeichen löschen .... CTRL-Z .... Seite 8
Band lesen .... CTRL-R .... Seite 8
Band schreiben .... CTRL-T .... Seite 8
Cursor oben auf die Seite ..... CTRL-V .... Seite 8
Ganzen Text löschen .... CTRL-CLEAR ...... Seite 8
Verschiedene Schriftarten ..... CTRL-U/F/S ...... Seite 9
Text drucken .... CTRL-D .... Seite 9
Textzeile suchen .... CTRL-Q .... Seite 9
Änderungen rückgängig machen .. CTRL-X .... Seite 10
Ausgabe von Hexadezimalzahlen . CTRL-Y .... Seite 10
Erzeugung eines Seitenvorschubs CTRL-W .... Seite 10
Erzeugung des ESCAPE-Zeichens . BREAK .... Seite 11
Tabulatoren .... CTRL-Pfeiltasten. Seite 11
Alpha-Lock .... CTRL-RETURN ..... Seite 11
Testsystem verlassen .... CTRL-E .... Seite 11
Kommandoliste .... CTRL-BREAK ...... Seite 11

4. Der Blockmodus .... CTRL-B .... Seite 12
Blockmarken setzen .... CTRL-S/E/Z ...... Seite 12
Block löschen .... CTRL-L .... Seite 12
Block kopieren .... CTRL-C .... Seite 12
Block verschieben .... CTRL-V .... Seite 13
Block drucken .... CTRL-D .... Seite 13
Blockmodus beenden .... CTRL-R .... Seite 13
Kommandoliste .... CTRL-BREAK ...... Seite 13

5. Der Zeicheneditor .... CTRL-G ..... Seite 14
Ganzes Zeichen löschen oder setzen . CTRL-L/S ... Seite 14
Zeichen invertieren .... CTRL-V ..... Seite 14
Zeichen kopieren .... CTRL-C ..... Seite 15
Zeichen spiegeln .... CTRL-X/Y ... Seite 15
Verlassen des Zeicheneditors .... RETURN ..... Seite 15
Kommandoliste .... CTRL-BREAK . Seite 15

1. Einleitung

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf von Colour-Text 1.0!

Mit diesem Programm haben Sie ein sehr gutes Textsystem erworben, das Ihr Colour-Genie in ein sehr komfortables Schreibgerät verwandelt. Sie können Texte auf dem Bildschirm erstellen, abändern, sie auf Kassette abspeichern und schließlich in beliebiger Auflage drucken.

Vorbei sind die Zeiten, wo Sie ein Schriftstück wegen eines Fehlers völlig neu schreiben mußten. Nun brauchen Sie nur noch an die entsprechende Stelle auf dem Bildschirm zu fahren, den Fehler zu korrigieren und mit einem Tastendruck wird der Text neu ausgegeben.

Obwohl Colour-Text 1.0 ein sehr komplexes Programm mit vielen Möglichkeiten ist, ist es sehr einfach zu handhaben. Schon während Sie dieses Handbuch lesen, sollten Sie mit der Texteingabe anfangen und alles, was Sie lesen, sofort am Rechner ausprobieren.

Wir sind sicher, daß Colour-Text 1.0 Ihnen eine große Hilfe sein wird und wünschen Ihnen in diesem Sinne viel Spaß bei arbeiten, ausprobieren und tippen!

2. Die Parametereingabe

Nach dem Start des Programms befinden Sie sich in der Parametereingabe. Hier legen Sie fest, welchen Drucker Sie benutzen, wie die Seiten formatiert werden und einiges mehr. Sie sehen auf dem Bildschirm nun 9 Textzeilen mit Zahlen dahinter. Diese Zahlen können Sie einfach durch Überschreiben verändern. Gehen wir nun die einzelnen Zeilen durch:

Druckertyp (0-4)	Mit dieser Eingabe legen Sie fest, was für einen Drucker Sie angeschlossen haben: 0 - Beliebiger Drucker mit amerikanischem Zeichensatz 1 - Beliebiger Drucker mit deutschem Zeichensatz 2 - ITOH 8510 oder ITOH 8510 A 3 - EPSON MX-80 oder EPSON MX-80 F/T 4 - STAR DP 510 oder STAR DP 515
Seitenlänge	Hier geben Sie an, wieviele Zeilen insgesamt auf eine Seite passen (meistens sind es 72, entnehmen Sie das bitte dem Handbuch Ihres Druckers).
Zeilen pro Seite	Diese Zahl gibt an, wieviele Zeilen auf einer Seite gedruckt werden sollen.
oberer Rand	Diese Zahl gibt an, wieviele Zeilen oben auf einer Seite freigelassen werden sollen. Die Länge des unteren Randes wird dann errechnet.
linker Rand	Hier wird angegeben, wieviele Zeichen als linker Rand freigelassen werden sollen.
Verzögerung	Die folgende Zahl muß zwischen 0 und 255 liegen und gibt an, wielange nach einem Tastendruck bis zur ersten Wiederholung des Tastendrucks gewartet wird.
Periode	Diese Zahl (zwischen 0 und 255) gibt an, wielange zwischen zwei Wiederholungen eines Tastendrucks gewartet wird.
Tonausgabe (0/1)	Hier können Sie wählen, ob bei jedem Tastendruck ein Ton ausgegeben wird (1 Tonausgabe, 0 keine Tonausgabe).

CR <0> oder CR+LF <1>

Auch diese Eingabe ist abhängig von Ihrem Drucker. Es gibt Drucker, die am Ende einer Textzeile zwei ASCII-Codes brauchen, CR (13 dez.) und LF (10 dez.). Die meisten Drucker aber benötigen nur CR. Entnehmen Sie dies bitte dem Handbuch Ihres Druckers.

Nachdem Sie alle neun Werte eingegeben haben, kommen Sie automatisch in die Texteingabeebene, die im nächsten Abschnitt behandelt wird. Wenn Sie nicht alle Werte ändern wollen, können Sie die Parametereingabe auch jederzeit durch Betätigen der BREAK-Taste abbrechen. Wenn Sie später noch einmal Parameter ändern wollen, können Sie die Parametereingabe durch gleichzeitiges Betätigen der CTRL-Taste und der P-Taste wieder aufrufen.

3. Die Texteingabe

Wenn Sie die Textverarbeitung benutzen, werden Sie sich meistens im Texteingabemodus befinden. Hier zunächst einige Worte zur grundlegenden Benutzung dieses Modus:
Der blinkende Block, den Sie auf dem Bildschirm sehen, ist der sogenannte "Cursor", die Position, an die als nächstes geschrieben wird. Diesen Cursor können Sie mit den 4 Pfeiltasten, die Sie links (Aufwärts- und Abwärtspfeil) und rechts (Links- und Rechtspfeil) auf der Tastatur Ihres Colour-Genie finden. Sie müssen sich nun den Bildschirm als ein Fenster auf Ihren Text vorstellen, d.h. Sie sehen immer nur einen Ausschnitt aus dem gesamten Text. Wenn Sie sich nun mit dem Cursor am unteren Rand des Bildschirms befinden und drücken die Abwärtspfeil-Taste, wird dieses Fenster bewegt. Fahren Sie nun einmal mit dem Cursor hin und her und probieren Sie diese Bewegung mit den Pfeiltasten aus.

Wenn Sie auf irgendeine Taste drücken, auf die ein Buchstabe oder eine Zahl aufgedruckt ist, erscheint das entsprechende Zeichen auf dem Bildschirm und der Cursor bewegt sich eine Position nach rechts. Wenn Sie die Taste drücken, auf der RETURN steht, wird der Cursor an die erste Position von links in der nächsten Zeile bewegt. Probieren Sie auch die Eingabe von Wörtern und Sätzen ausgiebig aus.

Bisher konnten Sie nur Kleinbuchstaben und Ziffern auf dem Bildschirm darstellen. Doch auf der Tastatur Ihres Colour-Genie gibt es links unten und rechts unten jeweils eine Taste, auf der SHIFT steht. Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, erscheinen Großbuchstaben, wenn Sie eine Buchstabentaste betätigen und die abgebildeten Sonderzeichen, wenn Sie eine Zifferntaste betätigen. Probieren Sie wieder das Neugelernte aus, bevor Sie weiterlesen.

Nun haben wir schon fast alle Tasten auf der Tastatur Ihres Colour-Genie erklärt. Es bleiben nur noch die Tasten RPT, CTRL, LOCK, MOD SEL, CLEAR, BREAK und F1 bis F4. Gehen wir diese Tasten einzeln durch:

Die LOCK-Taste ist eigentlich keine Taste, sondern ein Schalter. Wenn Sie sie drücken, bleibt Sie solange eingedrückt, bis Sie sie nochmals drücken. Die LOCK-Taste hat dieselbe Funktion wie die beiden SHIFT-Tasten.

Auf den Tasten F1 bis F4 liegen die Umlaute ä, ö, ü und ß.

Mit der RPT-Taste können Sie die Repeat-Funktion des Textsystems ein- und ausschalten. Diese Funktion bewirkt folgendes: Bei eingeschaltetem Repeat wird, wenn Sie eine Taste längere Zeit gedrückt halten, das entsprechende Zeichen wiederholt. Wenn Sie also eine Zeile mit einem Zeichen vollschreiben wollen, schalten Sie Repeat ein und halten die entsprechende Taste solange gedrückt, bis die Zeile voll ist. Probieren Sie auch die zuletzt gelernten Tasten jetzt etwas aus.

Die CLEAR-Taste allein hat keine Funktion.

Die BREAK-Taste erzeugt ein zunächst etwas komisch aussehendes Zeichen. Dieses Zeichen symbolisiert den sogenannten ESCAPE-Code, von dem Sie sicher schon etwas gehört haben, als Sie die Anleitung Ihres Druckers studiert haben. Viele Druckerfunktionen werden mit diesem ESCAPE-Code und einem weiteren Zeichen gesteuert.

Nun noch einige Worte zur Bildschirmaufteilung:
Wie Sie bei Ihren Experimenten mit der Eingabe sicher schon bemerkt haben, kann eine Textzeile bis zu 64 Zeichen lang sein, obwohl auf dem Bildschirm des Colour-Genie nur 40 Zeichen dargestellt werden können. Deshalb wird der Bildschirmausschnitt auch waagerecht verschoben. Die 23 Zeilen des Bildschirms sind in 16 Textzeilen, eine Tabulatorzeile (zu dieser Zeile kommen wir später noch) und 5 Statuszeilen aufgeteilt. In den 16 Textzeilen können Sie sich mit dem Cursor frei bewegen, in die Statuszeilen kommen Sie jedoch nicht.
Diese 5 Zeilen sind dazu da, verschiedene Informationen über Zusatzfunktionen des Textsystems zu geben.

Die erste Zeile wird für Eingaben und Fehlermeldungen benutzt.
Die zweite Zeile enthält einen Copyrightvermerk.
Die dritte Zeile wird nur im Blockmodus benutzt (Auch dieser wird etwas später erklärt).
In der vierten Zeile finden Sie Informationen darüber, wieviel Speicher Sie für Ihre Texte noch frei haben und wo sich der Cursor momentan befindet (Zeile/Spalte).
In der fünften Zeile können bis zu fünf Texte stehen, nämlich
Kleinschrift oder Großschrift
Unterstreichung
Fettdruck
Sperrschrift
Repeat
Das Wort Repeat steht in dieser Zeile, wenn die Repeat-Funktion eingeschaltet ist (RPT-Taste). Als erstes Wort werden Sie zunächst immer Kleinschrift dort sehen. Alle anderen Wörter werden im folgenden erklärt.

Eine Seite vorblättern

Eine Seite ist auf dem Bildschirm 16 Zeilen lang. Wenn Sie die SHIFT-Taste zusammen mit der Rechtspfeil-Taste drücken, werden 15 Zeilen übersprungen, d.h. die Zeile, die vorher die unterste Zeile auf dem Bildschirm war, ist nun die oberste.

Eine Seite zurückblättern

Hier passiert genau das entgegengesetzte des vorherigen Kommandos. Wenn Sie die SHIFT-Taste zusammen mit der Linkspfeil-Taste drücken, wird die oberste Zeile auf dem Bildschirm zur untersten, es wird um 15 Zeilen zurückgeblättert.

Auf die erste Seite blättern

Wenn Sie die SHIFT-Taste zusammen mit der Aufwärtspfeil-Taste drücken, werden die ersten 16 Zeilen Ihres Textes auf dem Bildschirm dargestellt. Die Cursorposition auf dem Bildschirm wird nicht verändert.

Auf die letzte Seite blättern

Wenn Sie die SHIFT-Taste zusammen mit der Abwärtspfeil-Taste drücken, werden die letzten 16 Zeilen Ihres Textes auf dem Bildschirm dargestellt. Die Cursorposition auf dem Bildschirm wird auch bei diesem Kommando nicht verändert.

Zeile einfügen

Wenn Sie die CTRL-Taste zusammen mit der O-Taste drücken, werden alle Zeilen einschließlich der Zeile, in der der Cursor steht, nach unten verschoben, sodaß an der Cursorposition eine leere Zeile eingefügt wird.

Zeile löschen

Wenn Sie die CTRL-Taste zusammen mit der N-Taste drücken, werden alle Zeilen unter der Zeile, in der der Cursor steht, nach oben verschoben, sodaß die Zeile, in der der Cursor steht, gelöscht wird.

Zeichen einfügen

Wenn Sie die CTRL-Taste zusammen mit der L-Taste drücken, wird an der Cursorposition ein Leerzeichen eingefügt. Achtung: Wenn die Zeile durch das Einfügen länger als 64 Zeichen wird, wird das letzte Zeichen der Zeile gelöscht.

Zeichen löschen

Wenn Sie die CTRL-Taste zusammen mit der Z-Taste drücken, wird das Zeichen, auf dem der Cursor steht, gelöscht und der Rest der Zeile wird nachgerückt.

Band lesen

Wenn Sie die CTRL-Taste zusammen mit der R-Taste drücken, verlassen Sie die Texteingabe kurzzeitig und können nun einen auf Kassette gespeicherten Text einlesen. Dazu geben Sie den Namen des Textes ein und drücken die RETURN-Taste. Dann starten Sie Ihren Kassettenrekorder. Es wird nun geprüft, ob das nächste File auf der Kassette diesen Namen hat. Ist dies nicht der Fall, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Wenn Sie keinen Namen eingeben, wird der Text in jedem Fall als richtig erkannt. Der gefundene Text wird eingelesen. Achtung: Wenn schon ein Text im Speicher steht, wird dieser nicht gelöscht, sondern der neue Text wird hinten angehängt. Wenn Sie also den alten Text nicht mehr haben wollen, müssen Sie Ihn vorher löschen.

Band schreiben

Wenn Sie einen Text geschrieben haben, den Sie später noch einmal brauchen, oder den Sie später weiterschreiben wollen etc. können Sie Ihren Text auf Kassette abspeichern. Dazu drücken Sie die CTRL-Taste und die T-Taste zusammen. Dann geben Sie einen Namen an, unter dem Ihr Text auf der Kassette gespeichert werden soll. Bereiten Sie Ihren Rekorder auf Aufnahme vor und drücken Sie die RETURN-Taste zweimal. Ihr Text wird dann aufgezeichnet.

Cursor oben auf die Seite

Wenn Sie die CTRL-Taste und die V-Taste gleichzeitig drücken, wird der Cursor in die obere linke Ecke des Bildschirms gesetzt.

Ganzen Text löschen

Dieses Kommando ist sehr gefährlich! Seien Sie sich ganz sicher, daß Sie Ihren Text löschen wollen, denn wenn Sie es einmal getan haben, ist er wirklich unrettbar verloren! Drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste und die CLEAR-Taste, dann wird der ganze im Speicher befindliche Text gelöscht und der Cursor in Zeile 1, Spalte 1 positioniert.

Verschiedene Schriftarten

Wenn Sie einen der drei Drucker benutzen, die einen eigenen Druckertyp haben (siehe auch unter Parametereingabe), können Sie einige Besonderheiten dieser Drucker sehr einfach nutzen. Diese Besonderheiten sind:
Unterstreichung, Fettdruck und Sperrschrift.
Diese drei Schriftarten werden auf folgende Weise benutzt:

CTRL-U schaltet die Unterstreichung ein. In der fünften Statuszeile erscheint das Wort 'Unterstreichung'. Aller Text, den Sie von nun an eingeben, wird gelb auf Ihrem Farb-Bildschirm dargestellt. Wenn Sie nochmals die CTRL-Taste und die U-Taste gleichzeitig drücken, wird die Unterstreichung wieder abgeschaltet.

CTRL-F schaltet den Fettdruck ein. Das Wort 'Fettdruck' erscheint in der fünften Statuszeile. Jedes Zeichen, das Sie von nun ein eingeben, erscheint rot auf dem Bildschirm. Nochmaliges Betätigen von CTRL-F schaltet den Fettdruck wieder ab.

CTRL-S schaltet die Sperrschrift ein. Das Wort 'Sperrschrift' erscheint in der fünften Statuszeile und alle folgenden Zeichen werden in blau wiedergegeben. Mit CTRL-S können Sie die Sperrschrift auch wieder abschalten.

Sie können natürlich diese drei Schriftarten miteinander kombinieren. Die Zeichen erscheinen dann in einer Mischfarbe auf dem Bildschirm. So erzeugen Unterstreichung (gelb) und Sperrschrift (blau) grüne Zeichen. Wenn Sie keinen der drei Druckertypen haben, für den diese Kommandos vorgesehen sind, müssen Sie Unterstreichung, Fettdruck etc. über die ESCAPE-Codes erzeugen. Bitte schlagen Sie in Ihrem Druckerhandbuch nach, welche Codes dies übernehmen.

Text drucken

Mit CTRL-D wird der gesamte Text aus dem Speicher gedruckt.

Textzeile suchen

Wenn Sie CTRL-Q drücken, werden Sie in der ersten Statuszeile aufgefordert, eine Zeilennummer anzugeben. Der Cursor wird dann auf den Anfang dieser Zeile positioniert. Sollte es eine Zeile

mit dieser Zeilennummer nicht geben, wird eine Fehlermeldung in der ersten Statuszeile angezeigt.

Änderungen rückgängig machen

Mit CTRL-X können Sie alle Änderungen, die Sie in einer Zeile gemacht haben, wieder rückgängig machen, solange Sie diese Änderungen noch nicht abgespeichert haben. Eine solche Abspeicherung findet immer dann statt, wenn Sie eine Zeile verlassen, also die RETURN-Taste, die Aufwärts- oder die Abwärtspfeiltaste betätigen oder über das Ende einer Zeile hinausschreiben.

Ausgabe von Hexadezimalzahlen

Manche Drucker, zum Beispiel der STAR DP 510 und der STAR DP 515 benutzen als ESCAPE-Codes nicht nur Buchstaben und Ziffern, sondern auch Zahlen zwischen 0 und 31 oder über 127. Diese Zahlen sind im ASCII-Alphabet nicht durch Zeichen symbolisiert und können deswegen auch nicht als Zeichen an den Drucker ausgegeben werden. Deshalb haben Sie die Möglichkeit, Zahlen anzugeben, die nicht als Zeichen (10 als die Zeichenfolge 1 0), sondern wirklich als die Zahl ausgegeben werden, die durch sie dargestellt wird. Betätigen Sie dazu die CTRL-Taste und die Y-Taste. Ein doppeltes Rechtspfeil erscheint auf dem Bildschirm. Die folgenden zwei Zeichen werden dann als hexadezimale Ziffern erkannt und aus diesen beiden Ziffern wird eine Zahl errechnet und an den Drucker ausgegeben. Eine Dezimalzahl läßt folgendermaßen in eine Hexadezimalzahl umrechnen: Teilen Sie die Dezimalzahl durch 16. Sie erhalten den Quotienten und den Rest. Da die Dezimalzahl nicht größer als 255 sein darf, sind sowohl der Quotient als auch der Rest kleiner als 16. Wenn nun der Quotient kleiner als 10 ist, ist die erste Ziffer die durch den Quotienten angegebene. Ist er aber größer als 10, subtrahieren Sie 10 und nehmen als erste Ziffern den Buchstaben des Alphabets, der durch die Differenz angegeben wird (9 = 9, 10 = A, 11 = B usw.). Genauso verfahren Sie mit dem Rest zur Berechnung der zweiten Ziffer.

Erzeugung eines Seitenvorschubs

Wenn Sie eine Seite auf dem Drucker nicht ganz vollschreiben wollen, brauchen Sie nicht den Rest der Seite mit Leerzeilen aufzufüllen, sondern nur die CTRL-Taste und die W-Taste gleichzeitig zu betätigen. Es wird ein Spezialzeichen erzeugt, das beim Drucken dafür sorgt, daß der Drucker Leerzeilen bis zum Seitenende ausgibt.

Erzeugung des ESCAPE-Zeichens

Um den Drucker darauf vorzubereiten, daß das oder die nächste(n) Zeichen Steuerzeichen sind, muß er ein sogenanntes ESCAPE-Zeichen erhalten. Dieses Zeichen wird vom Textsystem erzeugt, wenn Sie die BREAK-Taste drücken.

Tabulatoren

Tabulatoren sind die Marken, die Sie in regelmäßigen Abständen in der Zeile über dem Statusbereich (Tabulatorzeile) sehen können. Diese Marken dienen dazu, die Formatierung von Texten zu vereinfachen. Sie können Tabulatoren setzen, indem Sie CTRL-Abwärtspfeil drücken und Sie können Sie wieder löschen, indem Sie CTRL-Aufwärtspfeil drücken. Wenn Sie nun an die nächste Tabulatorposition rechts von der augenblicklichen Cursorposition wollen, drücken Sie einfach CTRL-Rechtspfeil, wenn Sie nach links wollen, CTRL-Linkspfeil.

Alpha-Lock

Sie können Großbuchstaben mit der SHIFT-Taste erreichen, doch wenn Sie längere Passagen groß schreiben wollen, wird das ständige Niederhalten der SHIFT-Taste doch lästig. Sie könnten natürlich die LOCK-Taste einrasten, doch dann können Sie keine Ziffern mehr erreichen. Darum wurde eine zusätzliche Möglichkeit geschaffen, die über CTRL-RETURN eingeschaltet und auch wieder abgeschaltet wird. Wenn Sie CTRL-RETURN drücken, wird das erste Wort in der fünften Statuszeile 'Kleinschrift' gegen das Wort 'Großschrift' ausgetauscht. Von nun an, werden alle Buchstaben, die Sie eingeben, in Großschrift wiedergegeben. Kleinschrift können Sie weiterhin über SHIFT erreichen. Diese Vertauschung bezieht sich jedoch nur auf die Buchstaben, d.h. Sie können wie gewohnt Ziffern eingeben.

Textsystem verlassen

Mit CTRL-E können Sie das Textsystem verlassen. Es wird noch einmal gefragt, ob Sie sicher sind, das Textsystem verlassen zu wollen. Wenn Sie J eingeben, springt der Rechner zu MEM SIZE und das Textsystem (und der Text!!) ist gelöscht.

Kommandoliste

Wenn Sie CTRL-BREAK drücken, erscheint auf dem Bildschirm eine Übersicht über alle Befehle, die in diesem Kapitel beschrieben wurden. Deshalb brauchen Sie nicht immer in diesem Handbuch nachzuschlagen, wenn Sie einen Befehl nicht mehr wissen.

4. Der Blockmodus

Von der Texteingabe aus können Sie mit CTRL-B den Blockmodus aufrufen. Dieser Blockmodus hat folgenden Zweck: Sie können Zeilen zu Gruppen zusammenfassen und diese Gruppen löschen, verschieben etc. Da sich der Blockmodus nur mit ganzen Zeilen befasst, können Sie den Cursor nur noch aufwärts und abwärts, aber nicht mehr waagerecht innerhalb von Zeilen bewegen. In der dritten Statuszeile erscheint das Wort 'Blockmodus' und eine Information über den Bereich, der als Block definiert ist. Ein Block wird angegeben, indem man die oberste Zeile, die noch zu dem Block gehört, als Startzeile definiert und die unterste noch zum Block gehörende Zeile als Endzeile. Zusätzlich benötigen manche Funktionen noch eine Zielzeile. Diese drei Zeilennummern werden auch in der dritten Statuszeile angegeben.

Blockmarken setzen

Um nun eine Zeile als Start-, End- oder Zielzeile zu definieren, bewegen Sie einfach den Cursor in die entsprechende Zeile und drücken CTRL-S, CTRL-E oder CTRL-Z respektive. In dieser Zeile wird dann das erste Zeichen durch einen stilisierten Pfeil überschrieben. Dieser Pfeil weist nach unten, wenn es die Startzeile ist, nach oben in der Endzeile und nach rechts in der Zielzeile.

Block löschen

Wenn Sie CTRL-L drücken, werden alle Zeilen zwischen der Start- und der Endzeile einschließlich dieser beiden gelöscht. Der Endmarker wird in die Zeile vor dem Startmarker gesetzt. Seien Sie mit diesem Befehl sehr vorsichtig, denn ein versehentlich gelöschter Textteil ist verloren.

Block kopieren

Durch Druck auf CTRL-C werden alle Zeilen zwischen Start- und Endzeile einschließlich dieser beiden vor der Zielzeile noch einmal eingefügt, sodaß der ganze Block nun zweimal vorhanden ist. Der Zielmarker bleibt in der derselben Zeile. Start- und Endmarker umfassen denselben Bereich wie vor dem Kopieren.

Block verschieben

Dieses Kommando entspricht fast dem Kopier-Befehl, doch wird hierbei der Block erst kopiert und dann gelöscht, sodaß er nur innerhalb des Textes verschoben wurde. Dieser Vorgang wird mit CTRL-V gestartet. Start- und Endmarker werden mitverschoben und der Zielmarker wird auf die Zeile gesetzt, in der vorher der Startmarker stand. So wird erreicht, daß durch nochmaliges Verschieben der Ausgangszustand wiederhergestellt ist.

Block drucken

Durch Druck auf CTRL-D werden alle Zeilen von der Start- bis zur Endzeile einschließlich auf den Drucker ausgegeben.

Blockmodus beenden

Wenn Sie CTRL-A drücken, verlassen Sie den Blockmodus und kommen zurück in die Texteingabe

Kommandoliste

Auch mit Blockmodus erhalten Sie mit CTRL-BREAK eine Kurzübersicht über alle Befehle, die im Blockmodus gültig sind.

5. Der Zeicheneditor

Wenn Sie im Texteingabemodus CTRL-G drücken, kommen Sie in den Zeicheneditor. Mit diesem Editor können Sie auf komfortable Weise eigene Zeichen definieren, die dann auch so, wie Sie sie definiert haben, auf dem Drucker ausgedruckt werden. Dabei gibt es folgende Einschränkung:

- Sie müssen einen der folgenden Drucker an Ihr Colour-Genie angeschlossen haben:
  ITOH 8510 (A), EPSON MX 80 oder STAR DP 510/515
- Wenn Sie einen der beiden STAR-Drucker besitzen, können Sie selbstdefinierte Zeichen nicht mit Text mischen, da dies den STAR-Druckern nicht möglich ist. Wenn Sie es versuchen, führt dies zu verstümmelten Zeilen.

Ihre selbstdefinierten Zeichen können Sie in der Texteingabe aufrufen, indem Sie die MOD SEL-Taste und eine andere Taste drücken. Genauso rufen Sie im Zeicheneditor das Zeichen auf, das Sie als nächstes definieren wollen. Angenommen, wir wollen mit MOD SEL-t die linke und mit MOD SEL-l die rechte Hälfte eines kleinen Telefons erzeugen. Rufen Sie also den Zeicheneditor auf (CTRL-G) und drücken MOD SEL-t. Auf dem Bildschirm erscheint ein Feld mit einer Matrix aus 8 mal 8 Punkten. Darunter steht 'Code 244'. Sie können nun den Cursor wie gewohnt mit Hilfe der vier Pfeiltasten bewegen. Wenn Sie an der Stelle, an der sich der Cursor befindet, einen Punkt setzen wollen, drücken Sie die Leertaste, löschen können Sie mit der CLEARTaste. Auch die Repeat-Funktion läßt sich mit RPT einschalten, so können Sie ganze Linien ziehen oder löschen. Wenn Sie ein Zeichen fertig definiert haben, drücken Sie RETURN, um in die Texteingabe zurückzukehren oder definieren weitere Zeichen, die Sie sich über die MOD SEL-Taste aussuchen. Die von Ihnen definierten Zeichen werden immer mit auf Kassette abgespeichert, wenn Sie Ihren Text speichern, sodaß Sie die Zeichen nicht immer neu definieren müssen. Hier noch einige Sonderfunktionen des Zeicheneditors:

Ganzes Zeichen löschen oder setzen

Mit CTRL-Leertaste werden alle Punkte in dem gerade editierten Zeichen gesetzt, mit CTRL-CLEAR werden alle Punkte gelöscht.

Zeichen invertieren

Mit CTRL-V wird das Zeichen invertiert, d.h. jeder nicht gesetzte Punkt wird gesetzt, jeder gesetzte Punkt wird gelöscht.

Zeichen kopieren

Um in das Zeichen, das Sie gerade editieren, ein anderes Zeichen zu kopieren, drücken CTRL-C und wählen dann das Zeichen an, das kopiert werden soll (über MOD SEL).

Zeichen spiegeln

Mit CTRL-X können Sie ein Zeichen um die waagerechte Mittelachse spiegeln, mit CTRL-Y um die senkrechte.

Verlassen des Zeicheneditors

Durch Druck auf die RETURN-Taste verlassen Sie den Zeicheneditor und kehren in die Texteingabe zurück.

Kommandoliste

Mit CTRL-BREAK erhalten Sie auch im Zeicheneditor eine Kurzübersicht über die hier geschilderten Befehle und Funktionen.